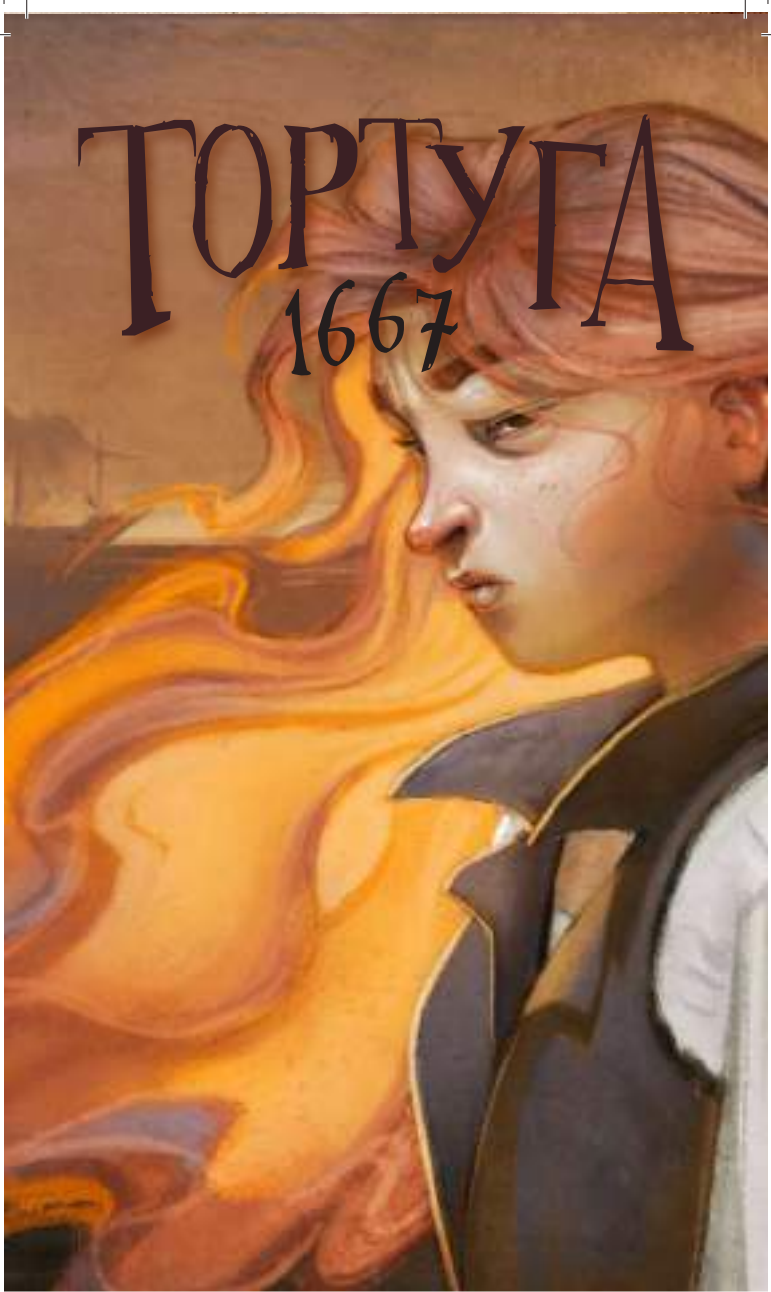


ТОРТУГА

1667



2-9 гравців

20-40 хвилин

Від 14 років

ОГЛЯД ГРИ

1667 рік. Ви — пірат, що мандрує водами Карибського моря. Неподалік пропливає іспанський галеон, і ви підмовляєте команду загарбати його скарби. Але у ваших планах немає пункту поділитися награбованим зі своїми друзями-піратами. Ви вірні своїй країні, тому «невеличкий» скарб не завадить вашій репутації на батьківщині. Дехто з команди розділяє вашу відданість, тому допоможе висадити решту пожадливих піратів на скелястому острові Тортуга. Проте вітер доносить зі сторони друзів шепітки про бунт, і вам чудово видно заряджені пістолі, які вони тримають наготові.

Довіряти не варто нікому...

ВМІСТ ГРИ



Гральний килимок



9 карт персонажів



10 карт вірності



32 карти
голосування



24 карти подій



Карта-пам'ятка



Текстильна
торбинка



9 фішок
персонажів



Жетон
вибуху



8 дерев'яних
скарбів

МЕТА

У грі «Тортуга 1667» ви — пірат, що приховує свою вірність Франції або Британії. Ваша ціль — здобути і зберегти якомога більше скарбів для своєї команди. Скарби можна здобути завдяки атакам на іспанський галеон іншими піратами з вашого корабля, використовуючи для цього карти голосування. Але стережіться — на початку гри ви не знаєте, чи вірні вам члени вашої команди.

Розізнайте це під час розіграшу карт подій. Коли розкриєте карту події Іспанської Армади, команда з найбільшою кількістю скарбів (підраховуються всі скарби з «Летючого голландця», Тортуги та «Веселого Роджера») перемагає у грі.

У партіях з непарною кількістю учасників один із гравців буде вірним Голландії. Він зможе перемогти лише за умови, що у гравців за Британію та Францію буде нічия, коли на столі з'явиться карта Іспанської Армади.

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Розкладіть гральний килимок посеред столу. Покладіть збоку помаранчевий жетон вибуху.
2. Потягніть потрібну кількість **карт вірності** згідно з таблицею нижче. Перетасуйте їх і роздайте по 1 кожному гравцеві, поклавши їх долілиць. Таємно подивіться на свою карту вірності. Це — ваша команда. Не розкривайте свою карту вірності до кінця гри.

Кількість гравців	Британія	Франція	Голландія
2	1	1	x
3	1	1	1
4	2	2	x
5	2	2	1
6	3	3	x
7	3	3	1
8	4	4	x
9	4	4	1

3. Перетасуйте **карти голосування** і роздайте кожному гравцеві по 3 долілиць. Ці карти ви можете дивитися будь-коли, але не показуйте їх іншим. Решту карт голосування складіть стосом долілиць, щоб сформувати колоду голосування.
4. На звороті **карт подій** зображено напис «Тортуга 1667». Виберіть разом або наванання три карти подій із зірочками, і сформуйте з них колоду подій. Решту карт подій із зірочками складіть у коробку, вони не знадобляться вам у грі.

Примітка. Якщо ви граєте вдвох чи втрох, приберіть усі карти альбатросів з колоди подій (також варто прибрати або карту личини, або карту морської лихоманки).

Відкладіть карту Іспанської Армади вбік. Перетасуйте решту карт подій (включно з трьома вибраними картами із зірочками) і складіть їх колодою долілиць. Покладіть карту Іспанської Армади під низ цієї колоди. Покладіть 5 верхніх карт подій із колоди у ряд на гральному килимку поруч із позначками 1-5 так само долілиць.

5. Кожен гравець вибирає собі **карту Берегового братства** і кладе її перед собою. Складіть фішки відповідних членів Берегового братства у торбинку, решту фішок поверніть у коробку. Потрясіть торбинку, потім навмання витягайте по 1 фішці і кладіть їх по черзі на кораблі (на «Летючого голландця» та «Веселого Роджера»), згори донизу. Перша фішка, яку витягнете, стане капітаном «Летючого голландця», друга — капітаном «Веселого Роджера», третя буде старшим помічником капітана на «Летючому голландці» і так далі. Якщо кількість фішок непарна, остання фішка буде стояти на «Летючому голландці». Ваша фішка — та, що відповідає кольору вашої карти Берегового братства.
6. Покладіть чотири **жетони скарбів** на іспанській галеон. Покладіть іще по одному жетону скарбів на ділянку для скарбів кожної команди на Тортюзі. Ще по одному жетону віддайте капітанам. Капітан «Летючого голландця» має покласти свій жетон скарбу в будь-який трюм на кораблі. Так само робить і капітан «Веселого Роджера». Протягом гри ви будете додавати скарби до своїх трюмів. Обмежень щодо кількості скарбів у трюмах немає.
7. Гру починає капітан «Веселого Роджера». Далі ви граєте за годинникову стрілкою.



Підготування до гри завершено!

ЯК ГРАТИ

Ваші фішки будуть рухатися килимком протягом гри. Коли ваша фішка опиняється першою у ряді на кораблі — ви стаєте його **капітаном**. Коли ваша фішка стає другою після капітанської — ви стаєте **старшими помічником капітана**. Коли ваша фішка стає останньою у ряді, незалежно від кількості фішок на кораблі, — ви стаєте **юнгою**. Ви можете одночасно бути і старшим помічником капітана, і юнгою (якщо ви на другому місці і вас лише двоє на кораблі), або бути одночасно капітаном і юнгою (якщо ви одні). На кораблі не може бути більше п'ять фішок. Коли ваша фішка стає першою у ряду на Тортугі, ви стаєте **губернатором Тортуги**.



У свій хід ви маєте виконати одну будь-яку дію, що вказані на сторінках 5–6. Гравці виконують лише 1 дію за хід, але якщо ви граєте за капітана, його старшого помічника, юнгу чи губернатора Тортуги, ви можете вибрати дію або зі стандартного списку, або зі списку дій вашого персонажа. Ці дії прописані також на звороті ваших карт Берегового братства. (Зауважте — у грі вдвох кожному гравцеві потрібно виконувати по дві дії щоходу.)

МОЖЛИВІ ДІЇ

У свій хід ви можете виконати **одну** з наведених нижче базових дій:

Усі гравці

Подивитися 2 карти подій

Таємно перегляньте 2 з 5 карт подій, що лежать долілиць.

Поверніть їх на ті самі місця долілиць.



Розкрити 1 карту події

Переверніть будь-яку з 5 карт подій, що лежать долілиць.

Покажіть її усім гравцям і розіграйте її, виконавши всі зазначені на ній умови. Замініть цю карту новою картою з колоди подій.



Вказати на 2 карти подій і змусити іншого гравця вибрати одну та розкрити

Вкажіть на будь-які дві карти подій з тих, що лежать долілиць, і виберіть будь-кого з інших гравців. Гравець має наважання вибрати одну з цих карт, розкрити її і розіграти. Друга карта лишається закритою на своєму місці. Замініть розіграну карту новою картою з колоди подій.



Перемістити фішку зі шлюпки або у шлюпку

Перемістіть свою фішку з корабля чи з Тортуги у шлюпку, що знаходиться поруч. Або навпаки — перемістіться зі шлюпки в кінець ряду на кораблі чи на Тортузі.



МОЖЛИВІ ДІЇ

Якщо ви — капітан, старший помічник капітана, юнга чи губернатор Тортуги, можете вибрати одну зі своїх особливих дій замість базової.

Капітан

Спровокувати атаку

Успішні атаки дають вам змогу забрати скарби з іспанського галеона. Якщо іспанський галеон був спустошений, ви зможете забрати скарби з іншого корабля. Дивіться розділ «Карти голосування», щоб дізнатися більше.



Висадити члена команди на Тортугі

Пересуньте будь-яку фішку, крім своєї, зі свого корабля на Тортугу. Себе висадити не можна.



Старший помічник капітана

Спровокувати бунт

Успішні бунти дають змогу висадити вашого капітана на Тортугі. Дивіться розділ «Карти голосування», щоб дізнатися більше.



Юнга

Пересунути будь-який скарб на кораблі з одного трюму в інший

Перемістіть один жетон скарбу, що є у вас на кораблі, з британського трюму у французький чи навпаки.



Губернатор Тортуги

Спровокувати бійку

Перемістіть два скарби, що є на Тортугі, на одну чи обидві ділянки для скарбів на Тортугі. Дивіться розділ «Карти голосування», щоб дізнатися більше.



КАРТИ ГОЛОСУВАННЯ



Атаки, бунти та бійки — це різновиди голосувань. Коли починаєте голосування, гравці, що беруть у ньому участь, мають покласти по одній карті голосування долілиць на середину столу. **На кожен різновид голосування ви також кладете на середину столу верхню карту з колоди голосування.** Після цього всі карти перетасовують, відкривають, і ви дізнаєтеся результати голосування.

Після завершення голосування знову перетасуйте і складіть усі розіграні карти голосування під низ колоди голосування. Кожен гравець, що брав участь у голосуванні, бере нову карту з цієї колоди.

Атака

У свій хід капітан корабля може спровокувати атаку. Якщо капітан — єдиний гравець на кораблі, він все одно може виконати цю дію. Голосують лише гравці, фішки яких розміщені на кораблі капітана, що скликав голосування.

У голосуванні за атаку ви враховуєте лише верхню частину карти голосування, у якій є гармата, факел або відро води. Кожне відро води гасить один факел, капітан може взяти щонайменше одна гармата і один факел, капітан може взяти один скарб з іспанського галеона і помістити його у будь-який трюм свого корабля. Якщо на галеоні немає скарбів, капітан може взяти скарб з іншого корабля («Летючого голландця» або «Веселого Роджера»), навіть якщо на тому кораблі немає фішок, і також помістити його у будь-який трюм свого корабля.

Приклад: якщо розіграно 2 гармати, 1 факел й 1 відро води, то атака не вдається, оскільки вода тушить факел і більше жодного факела не лишається.

Приклад: якщо розіграно 1 гармату, 2 факела й 1 відро води, то атака буде успішною, оскільки у вас лишається ще 1 факел й 1 гармата після того, як вода затушила один із факелів.

Приклад: якщо розіграно 2 гармати й 2 факела, то атака буде успішною. Однак ви все одно берете лише 1 скарб.



КАРТИ ГОЛОСУВАННЯ

Бійка

У свій хід губернатор Тортуги може спровокувати бійку. Якщо губернатор — єдиний гравець на Тортузі, він все одно може виконати цю дію. Брати участь у голосуванні можуть лише гравці на Тортузі.

У голосуванні за бійку ви враховуєте лише середню частину карти голосування, у якій є або британський, або французький прапор. Якщо більшість розкритих карт мають британські прапори, покладіть обидва скарби з Тортуги на ділянку Британії. Якщо більшість карт мають французькі прапори — зробіть так само, поклавши скарби на ділянку Франції. У випадку нічиєї покладіть по одному скарбу на кожен ділянку. Два скарби з Тортуги завжди лишаються на Тортузі, але ви можете їх переміщувати з ділянки на ділянку в майбутніх бійках.



Бунт

У свій хід старший помічник капітана може спровокувати бунт. Брати участь у голосуванні можуть лише гравці на відповідному кораблі, **не враховуючи капітана**.

У голосуванні за бунт ви враховуєте лише нижню частину карти голосування, у якій є або череп, або штурвал. Якщо більшість розкритих карт мають черепи, ви висаджуєте свого капітана на Тортугу. Якщо більшість карт мають штурвали, або у вас нічия, то нічого не відбувається.



Дві з карт голосування у колоді мають по два символи у кожній секції. Кожен із цих символів враховується під час загального підрахунку голосів.

Приклад. Ви розкриваєте дві карти голосування під час бійки. На одній карті — британський прапор, а на іншій — два французьких прапори, бо ця карта — особлива. Тому в бійці перемагає команда Франції — два прапори проти одного.

ВИСАДЖУВАННЯ З КОРАБЛЯ І ТОРТУГІ

Якщо гравця висаджують на Тортугу, фішки інших гравців, що стояли за фішкою цього гравця, рухаються вперед, займаючи вільні місця. Якщо висаджують капітана, то новим капітаном стає його старший помічник. Якщо всіх висаджують із корабля, то скарби на ньому лишаються у тих самих трюмах. Ці скарби все ще вважаються скарбами команди, допоки їх не заберуть. Якщо гравець дістається порожнього корабля, він стає його капітаном.

Якщо вас висадили на Тортузі, ваша фішка стає у кінець ряду на Тортузі. Наприклад, якщо наразі на Тортузі нікого немає, то «останнє місце» займає губернатор. Якщо на Тортузі вже є 2 фішки, «останнім місцем» є «третє». Коли ви перебуваєте на Тортузі, ви все одно ходите і можете виконувати дії як зазвичай.

Якщо ви вже на Тортузі, але вас знову висаджують (внаслідок дії карт подій, таких як пістоль або чорна мітка), відбуваються дві речі. По-перше, ваша фішка займає останнє місце у ряді на Тортузі, а фішки перед вами рухаються вперед. Якщо ви на Тортузі самі, то нічого не відбувається. По-друге, будь-який інший гравець забирає у вас навмання одну карту голосування і кладе її під низ колоди голосування, не дивлячись на неї. Тепер до самого кінця гри ви гратимете з меншою кількістю карт голосування. Із кожним разом, як вас висаджуватимуть на Тортугу, поки ви там, ви втрачатимете по карті. Якщо залишитеся без карт голосування, ви все одно зможете розпочинати голосування, однак взяти в них участь не зможете.

ШЛЮПКИ



Сісти у шлюпку — це одна дія. Таким чином, вам потрібно виконати дві дії, щоб дістатися з Тортуги на корабель чи навпаки, бо перша ваша дія — це сісти у шлюпку, а друга дія — це доплисти до корабля чи Тортуги. Якщо у шлюпці вже є фішка, ви не можете перемістити туди свою — кожна шлюпка вміщає лише одну фішку. Якщо ваша фішка у шлюпці, ви не берете участь у голосуваннях. Ви можете «сидіти» у шлюпці і виконувати інші дії (наприклад, переглядати і розкривати карти), щоб заблокувати інші фішки. Якщо вас висаджують на Тортугу, поки ви у шлюпці, ви переміщуєте свою фішку на останнє місце у ряду на Тортузі, але не втрачаєте карту голосування.

КІНЕЦЬ ГРИ І ПЕРЕМОГА



Щойно у вас вичерпається колода подій і залишаться лише ті 5 карт, що лежать долілиць, **перетасуйте ці карти (не дивлячись) і знову складіть їх у ряд.** Серед них буде карта Іспанської Армади. Після відкриття чергової карти ряд більше не поповнюють.

Щойно хтось розкриє карту Іспанської Армади, настає кінець гри й перемагає команда з найбільшою кількістю скарбів. Ви перемагаєте як член команди незалежно від того, де розміщена ваша фішка наприкінці гри.

Якщо гравців непарна кількість, у разі нічиєї між командами перемагає гравець, що був вірним Голландії.

Якщо гравців парна кількість, і якщо у них нічия, коли була розкрита карта Іспанської Армади, вони мають прибрати карту Армади з гри і перетасувати усі скинуті та нерозкриті карти подій у нову колоду. Карти, що лежать перед гравцями, на кшталт карт альбатроса, каперського свідоцтва чи мапи скарбів, не тасуйте. Викладіть у ряд п'ять нових карт і продовжуйте грати з місця, де зупинилися. Перша команда, що здобуде більше скарбів, перемаже у гри.



У цьому прикладі можна побачити, що, коли розкриють карту Іспанської Армади, перемога буде за французами, бо вони мають загалом 5 скарбів (3 на «Веселому Роджері» і 2 на Тортусі), а британці мають лише 3 скарби (2 на «Летючому голландці» і 1 на «Веселому Роджері»).

ВАЖЛИВЕ ПРО ІГРОЛАД

Ця гра — про знання та комунікацію. Розкривання карт подій навмання може нашкодити вашій команді, тож зазвичай варто спочатку скористатися ходом, щоб переглянути карти, або покластися на знання союзника, якому довіряєте. Ви також можете застосовувати знання своєї команди, щоб змушувати суперників відкривати згубні карти й страждати від наслідків. Якщо ваша команда лідирує, вам може піти на користь швидко переглянути колоду, щоб завершити гру до того, як команда суперників наздожене вас.

Важлива частина гри полягає в упорядкуванні ваших карт голосування так, щоб у якийсь момент у вас не лишилися лише ті, що можуть зіграти проти вас. Коли атакуєте разом із командою, ви можете домовитись або ввести в оману щодо того, хто зіграє гармату, факел тощо. У колоді карт голосування 30% гармат, 30% відер із водою і 40% факелів (не враховуючи 2 особливі карти).

Гравці можуть переглядати скид будь-якої миті під час гри. Гравець може робити нотатки, щоб записувати, які карти де розміщені в ряду карт подій (це не гра на запам'ятовування!). Гра заохочує вас до спілкування вголос у відкриту стосовно розташування певних карт подій, проте вам не можна передавати нотатки, записи у гаджетах, шепотіти чи писати повідомлення одне одному. Щойно ви оголосили свою дію, вибрали карту події, розіграли карту голосування, перемістили фішку — шляху назад немає (тільки якщо внутрішні правила вашої компанії м'якші і дозволяють це).

Далі наведено детальний опис кожної карти подій і перелік децю складніших правил для досвідченіших гравців. Якщо бажаєте, можете вже почати грати, а решту правил прочитати пізніше.





КАРТИ ПОДІЙ

У поясненнях нижче вислів «**будь-який** гравець» включає вас. Вислів «**інший** гравець» не включає вас. Усі умови карт, що розкриваються, обов'язкові.

КОРИСНІ КАРТИ (6)

Каперське свідоцтво (3)

Гравець, що розкриває карту, пересуває будь-якого гравця, що перебуває на Тортюзі або у шлюпці, на останнє місце будь-якого корабля. Гравець, що розкриває карту, також може зберегти цю карту собі і використати пізніше у свій хід (у цей хід він зможе лише розіграти цю карту). У грі вдвох (де ви виконуєте 2 дії), якщо ви розкриваєте карту каперського свідоцтва і одразу розіграєте її, це вважатиметься однією дією. Якщо ви розкриваєте та зберігаєте собі цю карту, це вважається однією дією. І якщо ви розіграєте цю карту після того, як зберегли її минулого ходу, це теж вважається однією дією.

Пістоль (3)

Гравець, що розкриває карту, вказує на іншого гравця. Цього гравця висаджують на Тортугу. Пістоль не можна зберегти на наступні ходи.

ЗГУБНІ КАРТИ (6)

Альбатрос (3)

Гравець, що розкриває карту, зберігає її перед собою горілиць до кінця гри. Якщо в певний момент гри на кораблі є два гравця з альбатросами, усі гравці з цього корабля висаджуються на Тортюзі. Приклад: старший помічник капітана розкрив карту альбатроса раніше і тепер вона лежить перед ним. Якщо хтось на його кораблі розкриє другого альбатроса, усі гравці з цього корабля (навіть ті, хто без карт альбатроса), висаджуються на Тортюзі. Якщо у вас є дві карти альбатроса і ви сідаєте на корабель, усі з нього (і ви також) миттєво висаджуються на Тортюзі. Ви буквально ходяча бомба. На Тортюзі карти альбатроса не діють. Якщо більше одного гравця одночасно потрапляє на Тортугу через карти альбатроса, вони стають у зворотному порядку (юнга стане першим у ряду, а капітан — останнім).

Чорна мітка (3)

Гравець, що розкриває карту, висаджується на Тортюзі.

МАПИ СКАРБІВ (3)

Гравець, що розкриває карту, віддає її іншому гравцеві. Коли той гравець («власник») використовує мапу скарбів, це не вважається дією. У одного гравця може бути декілька мап скарбів. У грі вдвох чи втрох гравці все одно мають віддавати карти мап скарбів іншим гравцям.

Атлантида (1)

Власник карти може миттєво рухатися з одного корабля на останнє місце на іншому кораблі перед початком ходу будь-якого гравця (і свого теж). Коли гравець оголошує, яку дію виконуватиме під час ходу, власник карти Атлантиди вже не може скористатися нею. Використання карти Атлантиди не вважається дією. Власник карти не може з її допомогою рухатися з Тортуги чи зі шлюпки на корабель. Скиньте після застосування.

Ельдорадо (1)

Власник карти одразу тягне одну додаткову карту голосування. У будь-якому майбутньому голосуванні цей гравець може розіграти дві карти замість однієї. Гравці з картами Ельдорадо (включно з тими, хто не голосує, поки на Тортусі) можуть зберігати карту Ельдорадо і не використовувати її здібність, щоб мати більше карт голосування. Скиньте карту Ельдорадо коли використаєте дві карти під час голосування.

Фонтан молодості (1)

Власник карти може не висаджуватися на Тортугу, якщо розкрив карту чорної мітки, у нього вистрелили з пістоля, його висадив капітан чи команда через бунт. Якщо цей гравець використовує цю карту, щоб не дати капітану себе висадити, це вважається дією капітана. Скиньте після застосування.

КАРТИ З ЗІРОЧКАМИ (додайте 3 до кожної гри)

Вісім склянок

Покладіть усі фішки з того корабля чи острова, де перебуває гравець, що розкриває карту, до торбинки і потім навантаження розставте їх там, звідки взяли. Ефект не застосовується, якщо гравець, що розкриває карту, сам на кораблі чи острові, або зараз у шлюпці.

Гав'яче гніздо

Гравець, що розкриває карту, забирає у будь-якого гравця карти голосування з руки і кладе їх у колоду голосування. Після цього він переглядає колоду голосування, щоб замінити карти, що були в руці у гравця, на інші. Після цього перетасуйте колоду голосування. Впевніться, що дали гравцеві стільки ж нових карт голосування, скільки у нього було.

Личина

Гравець, що розкриває карту, міняє свою фішку місцями з фішкою гравця праворуч.

Морська лихоманка

Гравець, що розкриває карту, вибирає одного іншого гравця. Їхні карти вірності тасують і роздають їм заново. Кожен із них таємно переглядає свою нову карту вірності.

Піратський кодекс

Гравець, що розкриває карту, тримає її у себе. Він не може брати участь у двох наступних голосуваннях (атака, бунт чи бійка), у яких мав би взяти участь. Він усе ще може скликати голосування, якщо має таку здібність. Якщо цей гравець — єдиний, що голосує, все одно додайте верхню карту голосування з колоди. Після того, як ви пропустили перше з двох голосувань, переверніть карту боком, щоб про це пам'ятати. Після другого пропущеного голосування скиньте карту.

Цинга

Усі гравці з того ж корабля чи острова, де перебуває гравець, що розкриває карту (включно з ним), пропускають свій хід. Вони все одно мають пропустити хід, якщо їх перемістили з корабля чи острова. Вони можуть брати участь у бійках, бунтах чи атаках, які скликають інші гравці. У грі вдвох гравці не виконують обидві свої дії.

Чорний порох

Гравець, що розкриває карту, кладе жетон вибуху на будь-яку шлюпку. У цю шлюпку не можна сідати до кінця гри. Якщо у цій шлюпці є хтось із гравців, він одразу висаджується на останнє місце на Тортюзі. Єдиний спосіб переміститися на корабель без його шлюпки — це скористатися картами каперського свідомства чи Атлантиди.



Шторм

Усі скарби з корабля гравця, що розкриває карту, повертаються на іспанський галеон (якщо гравець на кораблі), або усі скарби з Тортуги повертаються на свої початкові місця (якщо гравець на Тортюзі). Пам'ятайте — якщо на іспанському галеоні є скарби, капітани не можуть атакувати кораблі одне одного, доки не заберуть усі скарби з галеона. Карта не має ніякого ефекту, якщо гравець, що розкриває її, зараз на кораблі без скарбів або у шлюпці.

КІНЕЦЬ ГРИ (1)

Іспанська Армада

Гра завершується, коли розкривається карта Іспанської Армади. Якщо вона стає останньою картою, то гравці не можуть користуватися діями, щоб дивитися карти чи змушувати інших розкривати карти.

ІСТОРІЯ ТОРТУГІ

Тортуга — це невеликий острів біля Гаїті, який був важливим осередком та сховком для піратів у золоту добу піратства. Британські, французькі та голландські пірати жили на острові у вільному союзі, сформувавши піратський уряд, відомий як «Берегове братство». Багата завдяки підтримці піратства і захищена Братством, Тортуга повнилася тавернами, гральними будинками і проституцією.

Французький та британський уряди, намагаючись послабити могутню Іспанію, часто легалізували піратство, видаючи піратам каперські свідоцтва. Це давало піратам дозвіл неофіційно грабувати іспанські кораблі та міста. Багато хто з піратів на Тортузі обрав життя капера замість повноцінного піратства, яке було незаконним. Вірність до батьківщини була нетривалою, і пірати часто балансували на межі між патріотизмом і непокором.

«Летючий голландець» та «Веселий Роджер»

Оскільки піратські команди в цій грі — це зібрання зіркових піратів, ми вирішили дати їм і вигадані зіркові кораблі.

«Летючий голландець» — це легендарний корабель-привид, що світиться моторошним світлом і повниться мерцаннями.

Впродовж 400 років пірати та моряки стверджували, що бачили, як він блукає океаном. «Веселий Роджер» — це насправді назва знаменитого черепа з усміхненим обличчям і кістками, який люди часто використовують, щоб зобразити піратів. Піратські кораблі почали піднімати прапори із зображенням «Веселого Роджера» наприкінці 1600-х років.



Анна «Божа Воля» Дьє-ле-Ве

Анну заслали на Тортугу з Франції як злочинницю, і вона встигла двічі овдовіти, перш ніж знаменитий пірат Лоренс де Грааф освідчився їй під дулом її пістолета. Хоча зазвичай мати жінку на борту було поганою прикметою, Анна приєдналася до де Граафа і билася пліч-о-пліч із ним. Припускають, що після багатьох років піратства Анна та Лоренс разом із дітьми осіли в Луїзіані.

Бартоломеу Португез

Бартоломеу здійснював набіги на узбережжя Нової Іспанії у 1666–1669 рр і був одним із перших піратів, який склав звід правил, відомих як «Піратський кодекс». Після того, як його схопили поблизу Куби, Бартоломеу втік за допомогою ножа, доплив до берега на винних пляшках, перетнув 120 миль джунглів, набрав нову команду і повернувся, щоб захопити той самий корабель, на якому його тримали в полоні.

Бертран Д'Ожерон

Бертран воював у французькому флоті й вирощував тютюн у Санто-Домінго, а потім обійняв посаду губернатора Тортуги з 1665 по 1673 рік. Він пропонував високі винагороди каперам за напади на

іспанські кораблі та міста. За його губернаторства Тортуга процвітала, оскільки він заохочував співпрацю між французами, британцями та голландцями проти могутніх іспанців.

Генрі Морган

Генрі Морган був одним із найбільш успішних каперів і здійснив чимало своїх нападів з Тортуги. Морган розграбував десятки іспанських міст і кораблів. На відміну від більшості каперів, Морган залишився вірним своїй батьківщині — Британії, і прожив життя, насолоджуючись своїми скарбами. Він був посвячений у лицарі королем Карлом II і навіть був призначений віцегубернатором Ямайки.

Жахливий Джонсон

Даніель Джонсон був торговим моряком, коли його захопив іспанський військовий корабель і продав у рабство. Він утік на Тортугу і став капером, атакуючи Панаму разом із Генрі Морганом. Його жага помститися іспанським поневолювачам подарувала йому прізвисько «Жахливий Джонсон». Іспанці навіть запропонували винагороду в 25 000 доларів за його упіймання.

Лоуренс Принс

Лоуренс був голландцем, який у 1659–1671 роках діяв як британський капер у Карибському морі. Після успішного набігу на Гранаду, Лоуренс був завербований Генрі Морганом для участі в розграбуванні Панамі. Пізніше Лоуренс став заможним землевласником на Ямаїці, перш ніж повернувся до Англії в 1715 році.

Рок Бразиліано

Рок виріс у Бразилії, що перебувала під голландським контролем, і орудував у Карибському морі з 1654 року до свого зникнення у 1671 році. Він розпочав кар'єру, піднявши бунт проти свого капітана біля Порт-Рояля, і заробляв на життя, нападаючи на іспанські кораблі та міста разом із Генрі Морганом і Франсуа Л'Олоне. Відомо, що Рок смажив своїх полонених живцем.



Франсуа Л'Олоне

Франсуа, мабуть, найвідоміший французький буканьєр, що мандрував Карибським морем, здійснив більшість своїх піратських операцій з Тортуги. Він став відомим як «Прокляття Іспанії» через свої жорстокі набіги та пристрасть до тортур. Одного разу він з'їв серце одного зі своїх бранців. Карма наздогнала його, коли в 1667 році його з'їли канібали у Панамі.

Шарлотта де Беррі

Шарлотту викрав і змусив вийти за себе заміж один капітан торгового судна. Вона підбурила його команду до бунту, обезголовила свого чоловіка і стала капітанкою цього корабля. Дехто вважає, що вона була вигаданою персонажкою «Історії піратів» Едварда Ллойда, тоді як інші стверджують, що вона була найлютішою піраткою, яка плавала Карибським морем.

УСКЛАДНЕНІ ПРАВИЛА

Для довшої та хаотичнішої гри ви можете покласти у колоди карт подій 4–8 карт із зірочками перед початком гри замість звичних трьох.

Для коротшої гри ви можете прибрати з верху колоди подій будь-яку кількість карт і, не дивлячись, повернути їх у коробку. Щоб більше карт подій приберете — то коротшою буде гра. Також ви не будете знати, скільки штук кожної з карт є у грі. Інший спосіб пришвидшити гру — це скористатися 30-секундним таймером. Якщо гравець за 30 секунд у свій хід не встиг вибрати дію, у якості дії він має переглянути дві карти подій. Якщо якогось гравця змушують розкрити карту, у нього є 30 секунд, щоб вирішити, яку саме карту вибрати. Якщо за цей час він цього не робить, карту вибирає і розкриває гравець, що змусив того гравця вибрати.

Для більш стратегічної та менш оманливої гри усі гравці можуть перевернути свої карти вірності горілиць. Також можна роздати карти таким чином: одну британську та одну французьку карти вірності горілиць, а решту карт вірності — долілиць.

Для швидкої, шаленої, дещо кумедної та «божевільної» гри покладіть усі 8 карт із зірочками у колоду карт подій перед грою. Під час гри гравці не можуть виконувати дію «подивитися карти подій», що значить, що кожна розкрита карта стане для вас сюрпризом. Нехай розпочнеться безумна гра!

Для того, щоб одразу розпочати ігри розуму, під час підготування розмістіть по одному скарбу в кожне місце для скарбів на Тортюзі, три скарби у британський трюм на «Летючому голландці» й три скарби у французький трюм на «Веселому Роджері». Після роздавання карт вірності навімання витягуйте по одній фішці. Кожен гравець може вибрати корабель, з якого почне гру, і позицію своєї фішки на ньому, щойно її дістають із торбинки. Також гравці можуть починати гру з Тортуги. На кораблях може бути різна кількість гравців. Після того, як усі розставили фішки, капітанами кораблів стають ті, чиї фішки стоять найпершими у рядах. Пересуньте фішки вперед, щоб заповнити пусті місця на кораблях.

Для гри з двома голландцями (якщо вас 4, 6 чи 8 учасників) ви прибираєте одну британську та одну французьку карти вірності та замінюєте їх голландськими. Гравці, що вірні Голландії, перемагають у грі, якщо є нічия після того, як витягнули карту Іспанської Армади. Пам'ятайте, що двох голландців зазвичай важко перемогти (особливо у грі вчотирьох!).



ТВОРЦІ ГРИ

Правила та ігролад: Тревіс Генкок

Графічний дизайн: Голлі Генкок

Ілюстрації: Сара Кілі

ДЯКУЄМО

усім нашим тестувальникам
та спонсорам на Kickstarter, які допомогли
втілити «Тортугу 1667» в життя!

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ:

ТОВ «Ігромаг»

Керівництво проектом: Аліса Соляніченко

Переклад з англійської: Анастасія Гуркіна

Редактура: Марійка Сівченко

Верстання: Віталій Мостепан

Апробація перекладу: А. Зоценко, С. Ніконенко



Забороняється будь-яке використання правил
або їхніх частин із метою комерційної реалізації
без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено.
www.igromag.ua

5 видання

Dark Cities.



СЕРІЯ «ТЕМНІ МІСТА»

«Тортуга 1667» є частиною серії «Темні міста»! Кожна гра серії упакована в магнітну коробку-книжку і розповідає про певне місто та рік з історії, а також включає темний, таємничий або загадковий елемент у ігровому процесі.

Ми вже наполегливо працюємо над наступним «томом»!

Ви можете дізнатися більше про серію «Темні міста»,
відвідавши сайт www.facadegames.com

Facade
Games



Не любите читати правила?

Тоді подивіться цей короткий відеотуроріал!